GAME WORLD

№1

S.T.A.L.K.E.R.

ТВОЙ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР

В НОМЕРЕ:

Практика выживания

«ЗРЕНИЕ В ТЕМНОТЕ»

Рассказ

«ПРИВИВКА ОТ ЖАДНОСТИ»

Герой номера

«СТРЕЛОК»

ВЫИГРАЙ Apple iPad

Рекомендуемая цена 15.95

4 820148 840018 01

КОМИКСЫ + ИСТОРИИ + НАСТОЛЬНАЯ ИГРА + ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ СТАТЬИ + ПОСТЕР В ПОДАРОК

COM-X.LIFE

Р. СУРЖЕНКО

БАТЯ

ГОВОРЯТ, ЛЕТ 10 НАЗАД У ОДНОГО ВДОВЦА, ВОЕНВРАЧОМ ОН РАБОТАЛ, СЫНОК МАЛЕНЬКИЙ ЗАБОЛЕЛ ЛЕЙКОЗОМ. КАК БАТЯ НЕ БИЛСЯ-СТАРАЛСЯ, А УМЕР МАЛЫШ. ПОХОРОНИЛ ТОТ ВРАЧ СЫНА, И ВРОДЕ КРЫША У НЕГО СЪЕХАЛА. ПОДАЛСЯ НА ЗОНУ, В СТАЛКЕРЫ. ВО КАК!
И ЗАДЕЛАЛСЯ ОН САМЫМ БЕЗБАШЕННЫМ И ЛЮТЫМ СТАЛКЕРОМ, МСТИЛ ЗОНЕ И РВАЛСЯ В ЕЕ САМОЕ СЕРДЦЕ, И КОМПАНИИ СЕБЕ ПОД СТАТЬ ПОДБИРАЛ, ВСЕ ИСКАЛ ИСПОЛНИТЕЛЬ ЖЕЛАНИЙ. СЫНА ВЕРНУТЬ ХОТЕЛ.
И ВОТ НАПОРОЛИСЬ ОНИ КАК-ТО С НАПАРНИКОМ НА ЛОГОВО КРОВОСОСОВ. ВСЕХ ТВАРЕЙ ПОЛОЖИЛИ, ТОЛЬКО ОДИН МЛАДЕНЧИК-КРОВОСОС НА МЕРТВОЙ МАМКЕ ВЕРЕЩАЛ. НАПАРНИК УЖЕ И СТВОЛ НА НЕГО НАСТАВИЛ, ТОЛЬКО В ЭТОТ МОМЕНТ У НАШЕГО ВРАЧА КРЫШУ СОВСЕМ СОРВАЛО. . .
. . И ПОЧУДИЛОСЬ ЕМУ, ЧТО НЕ КРОВОСОСИК ТО, А СЫНОК ЕГО ПЛАЧЕТ.
ШМАЛЬНУЛ ВРАЧ В НАПАРНИКА, ПОТОМ ОБНЯЛ ТВАРЕНЫША И НА ЕЩЕ ТЕПЛОГО НАПАРНИКА-ТО ПОЛОЖИЛ! ЧТОБ, ЗНАЧИТ, КРОВОСОС ГОЛОД УТОЛИЛ. ПОТОМ ЗАБРАЛ ЕГО, И УШЕЛ С ТОГО МЕСТА. . .

БРЕХНЯ! ЕСЛИ ОН НАПАРНИКА УБИЛ, ОТКУДА ВСЕ ЭТО ИЗВЕСТНО? ДРУГИХ-ТО СВИДЕТЕЛЕЙ НЕ БЫЛО...
"ДОЛГОВЦЫ" ВИДЕЛИ ИХ НАКАНУНЕ... А ПОТОМ И МЕСТО БОЙНИ НАШЛИ. ТРУП ВЫСОСАН, СЛЕДЫ КРОШЕЧНЫХ ПРИСОСОК. И ОЧЕРЕДЬЮ ПРОШИТ, А ТЕЛА ВРАЧА И ОРУЖИЯ НЕТ! ВОТ И СМЕКНУЛИ.
ТАК А ЧТО С ТЕМ СТАЛКЕРОМ СТАЛО, С ВРАЧОМ?
ВРОДЕ УШЕЛ ОН С ТЕМ УПЫРЕНЫШЕМ КУДА-ТО, ПРЯМО КАК С СЫНОМ. КТО ГОВОРИТ, СГИНУЛ ОН. ДРУГИЕ ВРУТ, БУДТО ОН И СЕЙЧАС ХОДИТ ПО ЗОНЕ.
НИКТО ЕГО В ЛИЦО НЕ ЗНАЕТ, НО ПРО СЕБЯ КЛИЧУТ БАТЕЙ.
ПРИМЫКАЕТ ОН К ГРУППАМ ТИПА НАШЕЙ... И ЗАВОДИТ ИХ К СВОЕМУ СЫНОЧКУ-КРОВОСОСУ!
МЫ ВОТ ТОЛЬКО ДНЯ ТРИ КАК СОБРАЛИСЬ, ДРУГ ДРУГА ОСОБО НЕ ЗНАЕМ...
А ВДРУГ... ОДИН ИЗ НАС - БАТЯ?

ЭЙ, САЛАГА, ТЫ ЧЕГО?!!
"ЧЕГО..!" ТЫ ЧЕГО РОЖУ ВСЕ ВРЕМЯ ПРЯЧЕШЬ, ДАЖЕ ЖРЕШЬ ОТДЕЛЬНО?
А НУ ПОКАЖЬ, МОЖЕТ У ТЕБЯ ПОД МАСКОЙ ЩУПАЛЬЦА?
НАТЕ, СМОТРИТЕ, ДЕБИЛЫ!
НОРМАЛЬНЫЙ Я, ПРОСТО ТРАВАНУТЬСЯ БОЮСЬ!
А МОЖЕТ КАБАН - БАТЯ. ПО ЗОНЕ ХОДИТ, КАК ПО ХАТЕ РОДНОЙ, ЗАВЕЛ НАС СЮДА...

ТЮ, МУЖИКИ, ЭТО Ж БАЙКА! ТАК, ЧИСТО ВРЕМЯ УБИТЬ!
УБИТЬ, ГОВОРИШЬ? Я ВОТ ТЕБЯ ЩАС ТАК УБЬЮ!!!
ЭЭЭ! ВЫ ЧЕГО!!!
МУЖИКИ, ЗАВЯЗЫВАЙТЕ. МЫ Ж ОДНА КОМАНДА.
КОМУ ЕЩЕ ДОВЕРЯТЬ, КАК НЕ НАПАРНИКУ.
А ТЫ КОНЧАЙ ЧУЖИЕ ВРАКИ ПЕРЕСКАЗЫВАТЬ, ВОН, ЗА МАЛЫМ НЕ ПЕРЕСТРЕЛЯЛИ ДРУГ ДРУГА!

ВЫ ЧТО, СОВСЕМ РЕХНУЛИСЬ, СКАЗАНО ЖЕ ВАМ!!!

СЫНОК! ВОТ И ПАПА ВЕРНУЛСЯ. . .
ЧТО, СЫНА. . . ПАПА ПРИШЕЛ, ЕДУ ПРИВЕЛ. . .

Автор: Глеб Скоробогатов
Художник: Вячеслав Данчев

Практика выживания

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Рубрика «Практика выживания» задумана нами как источник проверенных опытом прикладных знаний, которые каждый из вас легко может подтвердить на практике и использовать в повседневной жизни. Без сомнения, любой из этих опытов может быть объяснен с научной точки зрения. Вы можете найти развернутые комментарии в сети Интернет или в многочисленных учебниках, задать вопросы учителю химии или физики. Здесь же мы говорим о практике, и только о практике. Тема этого номера – зрение в темноте.

ЗРЕНИЕ В ТЕМНОТЕ: ПИРАТСКИЕ ХИТРОСТИ

Вспомним классический образ пирата. Устрашающий внешний вид, сабля, деревянная нога, попугай на плече и черная повязка через глаз – вот он, пират! Но смеем вас уверить: далеко не все пираты носили повязку для того, чтобы скрыть отсутствие глаза, потерянного в жестокой схватке. Черная, плотно прилегающая повязка служила им для того, чтобы максимально повысить свои шансы на победу в бою.

Пиратские сражения разворачивались не только на палубах атакуемых ими судов. Последний рубеж обороны отчаявшейся команды находился в трюме. В темноте, про которую говорят: «хоть глаз выколи». Шанс на победу получал тот, кто мог различить врага в кромешной тьме. Вот тут приходила на помощь пиратская смекалка: зачастую под повязкой скрывался... здоровый глаз! Сняв повязку и переодев ее на глаз, который участвовал в бою на солнечном свету, атакующий получал возможность достаточно четко видеть в темноте. Это происходило потому, что глаз, в который долгое время не поступает свет, способен в темноте улавливать его малейшие источники.

У вас есть необходимость зайти из светлого помещения в темное, сохранив при этом способность видеть и ориентироваться в пространстве? Чтобы не ждать адаптации, особенно когда у вас в наличии слабый источник света, за 5-10 минут до этого один глаз стоит закрыть. И не просто закрыть, а сделать так, чтобы на веки вообще не попадал свет; например, плотно закрыть глаз рукой или повязкой – банданой либо бафом.

Вошли в темное помещение – прикройте тот глаз, который был открыт на ярком свету, и снимите повязку с закрытого. Ориентация сохраняется – проверьте! Минут через пять зрачок «дневного» глаза расширится, зрение адаптируется к новым условиям и второй глаз можно подключить к первому. Если же открыть оба глаза сразу, вы почувствуете дискомфорт – «дневной» глаз не будет видеть в темноте, и можно слегка потеряться в пространстве. В любом случае, этот любопытный практический опыт – повод для эксперимента!

Тот же самый «пиратский» способ пригодится, если вам надо на некоторое время включить свет в темном помещении, а затем выключить его и снова перемещаться без помех. Закрыв один глаз, включите свет и сделайте, что вам надо. Теперь, когда вы выключите свет и окажетесь в темноте, закройте «дневной» глаз и откройте «ночной» - вы по-прежнему хорошо ориентируетесь!

Описанный способ быстрой адаптации к

COM-X.LIFE

отсутствию света не требует никаких дополнительных условий и инструментов. Но если вам заранее известно, что темное помещение встанет у вас на пути – запаситесь фонарем с красным светофильтром или красным светодиодом. В силу длины волны красного света глазу практически не требуется времени на адаптацию зрачка, когда вы потушите фонарь и окажетесь в темном помещении. Вы будете видеть в темноте так же, как если бы вы проделали опыт с закрыванием одного глаза. Этого не произойдет, если свет вашего фонаря похож на солнечный - белый или желтый. Вот почему качественные фонари для туризма и экстремального спорта всегда оснащают дополнительным красным светофильтром. Вспомните об этом, когда будете приобретать новый фонарик. А еще красный свет позволяет улучшить остроту зрения процентов на 15-20, если смотреть на источник красного света на протяжении 2-3 минут. Не верите - проверьте. Пригодится.

Если человека в красных очках сфотографировать с обычной фотовспышкой, то его глазам это повредит в значительно меньшей степени, чем если бы он был без очков. Знание этого практического принципа давно принято на вооружение войсками специального назначения. Готовясь к ночному боевому заданию, бойцы надевают очки с красными светофильтрами. Это защищает глаза от возможного воздействия световых гранат, лучей поисковых прожекторов, ярких вспышек, позволяет повысить процент выживания личного состава подразделения и увеличивает успешный исход боя.

Желтые светофильтры, в свою очередь, используются для улучшения восприятия незначительных источников света и улучшения ориентации. Так что, как говорится, «смотри, Кутузов, не перепутай!»

Что делать, если красного светофильтра под рукой нет, а необходимость быстро сориентироваться в темноте – есть? Получить красный свет при помощи обычного фонаря и помочь глазам адаптироваться достаточно просто. На помощь нам приходит практическая хитрость. Нужно фонарь небольшого диаметра разместить во рту так, чтобы его луч был направлен вверх, в сторону носовой перегородки. Свет, пройдя через ткани и кровеносные сосуды, отразится в веках красным цветом. Так мы и получим нужный эффект.

Стоит упомянуть и любопытный эффект синего света. Длина волны синего цвета такова, что человеческий глаз в темноте не способен определить расстояние до его источника.

Этот научный факт на практике также используется военными в ходе ночного перемещения для подачи сигналов общего направления движения. Конечно, лазерные и тепловые специальные приборы в состоянии определить расстояние до любого источника света, и цвет его никакой роли не играет. Но что касается человеческого глаза, то стоит помнить: в темноте примерное расстояние до красного, желтого, зеленого источника света определить можно, а вот до синего – нет.

Напоследок дадим дельный совет, который пригодится вам при выборе солнцезащитных очков или очков для военизированных игр. Обратите внимание: стекло должно максимально защищать глаз со всех сторон! Очки должны исключить возможность попадания солнечного света на глаз, потому что в результате происходит частое сужение-расширение зрачка, а это существенно вредит зрению в целом. Если вы в темных очках, то в идеале свет вообще никак не должен попадать на сетчатку глаза, кроме как через стекло. При выборе очков не забывайте о том, что кожа вокруг глаз выделяет достаточно влаги и очки могут запотеть без должной вентиляции.

Желаем интересных экспериментов!

COM-X.LIFE

COM-X.LIFE

GAME WORLD
COM-X-LIFE

COM-X.LIFE

GAME WORLD

мя: Стрелок (Меченый)

ия: Неизвестна

гий: сталкер

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ДЕЛО

№ 2983

Стрелок — легендарный сталкер, который ближе всех подобрался к тайне возникновения Зоны. По слухам, он единственный, кто смог попасть за Выжигатель — специальную установку, окрестности которой накрыты мощным пси-полем.

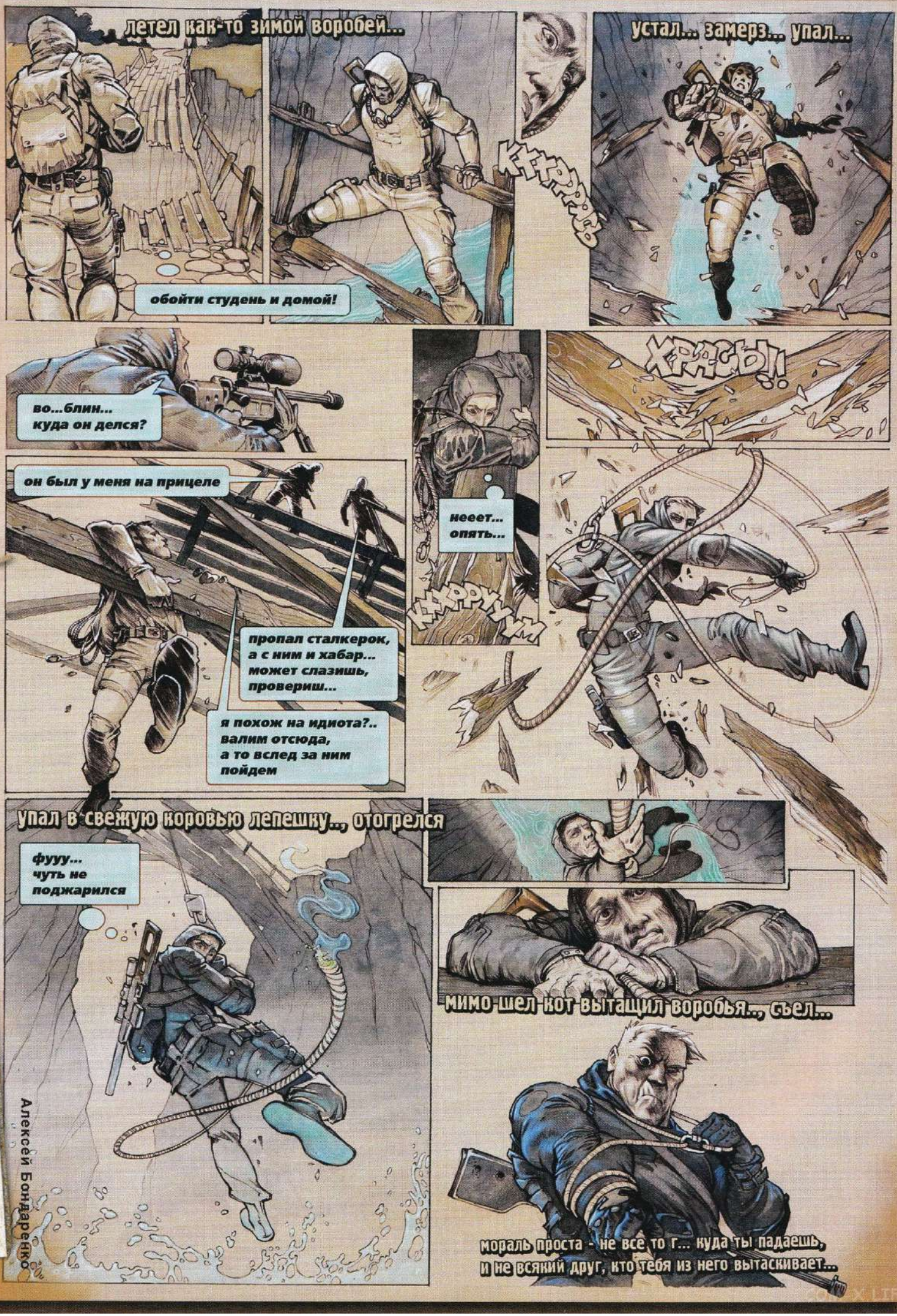
Со своей группой- Клыком и Призраком, Стрелок неоднократно устраивал походы к центру Зоны, к Чернобыльской АЭС. Первый поход закончился неудачей, группа не смогла проникнуть через закодированную дверь неподалеку от цели, и было принято решение изготовить специальный декодер и вернуться с ним. В последствии Срелок теряет свою группу и действует в одиночку.

Второй поход привел к Сверхвыбросу, в результате которого география Зоны серьезно изменилась; появились новые аномалии, вспыхнула война группировок за открывшиеся территории. Уже у Саркофага Стрелок попадает под контроль некоего «О-Сознания», которое с помощью программы зомбирования S.T.A.L.K.E.R. полностью стерло его память, а в результате сбоя системы Стрелок получает задание убить самого себя.

Сумев выжить, но потеряв память, Стрелок попадает на Кордон, где получает прозвище Меченый. Оттуда он начинает новый поход к центру, с целью выяснить свое прошлое и навсегда покончить с Зоной.

Став сталкером-легендой, Стрелок эвакуируется из Зоны и становится главным консультантом в созданном Научно-Исследовательском Институте Чернобыльской Аномальной Зоны.

COM-X.LIFE


летел как-то зимой воробей...
обойти студень и домой!
устал... замерз... упал...
во...блин... куда он делся?
он был у меня на прицеле
пропал сталкерок, а с ним и хабар... может слазишь, провериш...
я похож на идиота?.. валим отсюда, а то вслед за ним пойдем
нееет... опять...
упал в свежую коровью лепешку.., отогрелся
фууу... чуть не поджарился
мимо шел кот вытащил воробья.., съел...
мораль проста - не все то г... куда ты падаешь, и не всякий друг, кто тебя из него вытаскивает...
Алексей Бондаренко

ПРИВИВКА ОТ ЖАДНОСТИ

Роман Куликов
Ежи Тумановский

художник
Вячеслав Данчов

Когда Зона подбрасывает что-то сталкеру на пути домой — это плохая примета. Значит, не наигралась она еще с человеком, не натешилась вдоволь. Стрелок знал это. Знал, но все равно не устоял перед искушением. Уж больно заманчиво переливался зелеными искрами артефакт, купаясь в отсветах, расположившейся неподалеку, «жарки». Не простой артефакт — редкий. «Покой бродяги».

Ради глупых суеверий такими артефактами не бросаются.

За такой не один сталкер продал бы душу, да и сам Стрелок ради «покоя бродяги»» с легкостью мог вытряхнуть из мешка весь добытый в этой ходке хабар. Но вытряхивать ничего не требовалось. Лежал артефакт так, что взять его можно было без особых усилий.

Бери, сталкер, свой спиннинг с хитрым зацепом. Кидай, крути, наматывай леску. Мысль о том, сколько можно выручить за такой артефакт, задавила осторожность в зародыше. Вот и решила Зона поучить сталкера. Поставила прививку от жадности.

Сейчас он жалел, что не прошел мимо, что не поборол свою алчность и не поверил примете. Сделай он так, не сидел бы сейчас на верхушке кирпичной стены, посреди ямы с отвесными стенами, без оружия, припасов, лишь с мешком хабара за плечами. И не смотрел бы на беснующегося внизу кровососа.

За час с небольшим, что прошел с того момента, как он в ужасе вскарабкался на огрызок кирпичной стены, сердце перестало надсадно стучать, дыхание — выровнялось, а

многочисленные царапины успели покрыться бурой коркой. За все это время, Стрелок так и не решился взять в руки причину своего нынешнего бедственного положения — «покой бродяги» все так же лежал на самом краю стены и лукаво подмигивал сталкеру зелеными искрами. Расслабляться было некогда: время от времени кровосос издавал протяжный рык и бросался на штурм стены. Тогда Стрелок выдирал из кладки кирпич, и, дождавшись, когда морда мутанта окажется на расстояние вытянутой ноги, со всей силы метал «снаряд» в голову врага. Получив кирпичом по уродливой морде, кровосос, завывая на все лады, срывался со стены, и вновь начинал метаться по дну ямы.

Первый ослепляющий страх прошел, но на смену ему подбиралось отчаяние. Даже если бы под ногами не нарезал круги один из самых опасных мутантов Зоны, сталкер не знал, как ему выбраться из этой западни. Та аномалия, что когда-то рванула здесь не хуже серьезного фугаса, оставила не только отвесные стены, но и широкую канаву по всему периметру ямы. Студенистая серая масса в этой канаве растворила противогаз Стрелка примерно минут за пять. Включая пластиковую сумку, резиновую шлем-маску и стальную пряжку на ремне. Поэтому, даже если бы удалось каким-то образом отвлечь кровососа, до стены ямы все равно не добраться.

Но кровосос был здесь и хотел жрать. Что характерно, жрать ему кроме одинокого сталкера на верхушке стены, оказалось нечего. И выбраться из этой ямы он тоже не мог. Поэтому, побегав кругами вдоль берега канавы, кровосос неизменно возвращался к огрызку стены и смотрел на сталкера, голодными глазами. И тогда Стрелок принимался выламывать очередной кирпич.

До вечера было еще далеко, но особых иллюзий Стрелок не питал: выносливости кровососа хватило бы, чтобы дождаться сонного обморока хоть пяти сталкеров кряду. К тому же, в темноте у монстра будут все преимущества. Конечно, не вырони сталкер автомат во время короткой схватки на краю ямы, расклад сейчас мог оказаться не в пользу монстра, но от верного ствола остался только деревянный приклад и часть ствольной коробки, сиротливо лежащие у края канавы.

Устав сидеть с поджатыми ногами, Стрелок попробовал поменять позу. Кровосос тут же коротко рыкнул и полез вверх по стене. Сталкер поднялся на ноги и с силой метнул вниз заготовленный кирпич. Мутант, сорвался, тяжело шмякнулся на землю, взревел от боли, и снова закружил по яме.

— Тебе не надоело? - срывающимся голосом спросил Стрелок, с ненавистью глядя на лысую шишковатую голову зверя, с венцом сосательных щупалец вместо нижней челюсти.

— Все равно ты ничего не получишь! Я лучше в студень прыгну, чем стану твоим обедом!

Кровосос поднял морду, сверкнул на человека глазами, и протяжно зарычал.

— Точно говорю: не получишь! - Злобно подтвердил Стрелок. - До студня добежать успею. Или вскрою себе вену и солью самую вкуснятину на землю. И подохнешь ты тут от голода. Как крыса в капкане.

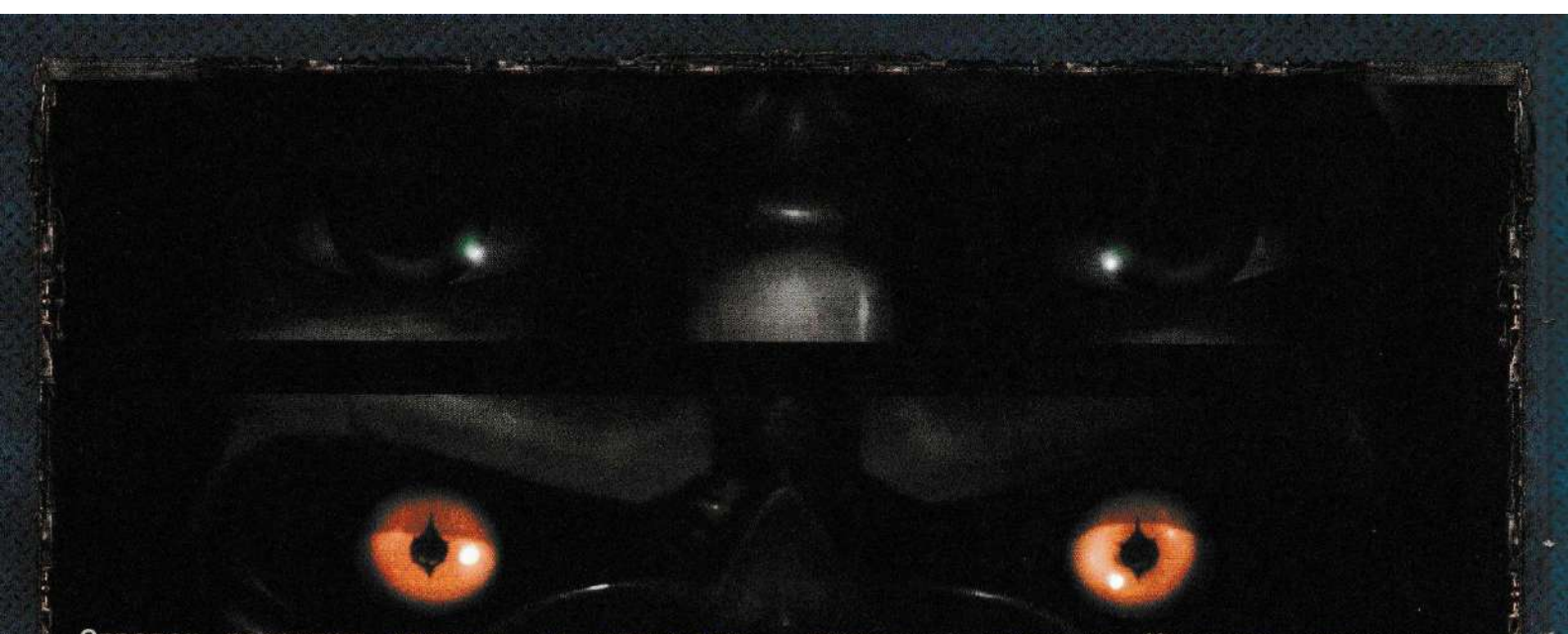
Кровосос уперся всеми лапами в землю, словно присев на корточки, и вдруг махом допрыгнул сразу до середины стены. Стрелок в испуге отшатнулся, но зверь лишь беспомощно прочертил когтями длинные борозды на старой кирпичной кладке и снова оказался внизу.

— Да чтоб ты провалился! — выругался Стрелок и в сердцах плюнул в сторону мутанта. Потом осторожно опустился на колени и продолжил издевательским голосом: — Что, силенок не хватает? Ты б пошел, подремал немного, отдохнул, а то от твоей беготни уже в глазах рябит!

Кровосос медленно обошел кусок стены с другой стороны и вдруг... исчез. Стрелок принялся судорожно выламывать кирпич. Способность кровососов к мимикрии была почти совершенной, и на фоне однородно темной земли заметить монстра, несмотря на габариты, очень трудно.

Старая кирпичная кладка поддавалась с трудом.

COM-X LIFE



Стрелок разодрал пальцы, но сумел-таки вытащить увесистый красный брусок, и замер, вслушиваясь.

В напряженном ожидании прошло несколько томительных минут. Шорох осыпающейся земли позади, заставил Стрелка резко развернуться и застыть над краем стены с занесенным кирпичом. Внизу виднелась только земля и ломаная линия кирпичной кладки. Кровосос был где-то здесь, но сколько сталкер не всматривался, заметить огромного мутанта ему не удавалось. Новый шорох справа заставил Стрелка судорожно дернуться и перебраться на другую сторону стены. И снова внизу была лишь утоптанная земля и темно-красные пятна разбросанных кирпичей.

Решение пришло внезапно. Еще толком не осознав мелькнувшую мысль, Стрелок набрал полную пригоршню мелкой цементной крошки и бросил ее вниз. Чуть левее того места, где он стоял, прямо в воздухе обозначился покрытый пылью контур щупальца. Кровосос уже преодолел большую часть пути и готовился к последнему рывку. Стрелок торопливо сыпанул бетонного крошева дальше и тут же метнул свой снаряд прямо в проявившийся контур оскаленной пасти чудовища.

Кирпич разлетелся на куски, но кровосос, вопреки ожиданиям, не свалился вниз, а лишь плотнее прижался к стене и начал терять маскирующую окраску. Стрелок быстро попробовал оторвать еще один кирпич, но все, что плохо держалось, уже было оторвано раньше. В отчаянии, сталкер сорвал со спины рюкзак, распустил веревку и сунул руку в горловину. Тяжелых предметов там было достаточно: за эту ходку опытный сталкер собрал немало артефактов, упаковав каждый из них в отдельный контейнер. Некоторые из них стоили очень дорого, другие могли принести лишь несколько монет, но выбирать теперь особо не приходилось.

Стрелок схватил первое, что попалось под руку. Тяжелая освинцованная коробка удобно легла в ладонь. Открывать же и смотреть времени не осталось: голова кровососа появилась над краем стены.

Собрав остатки сил, Стрелок с надсадным хрипом запустил контейнер в морду кровососа. Тупой удар отбросил голову зверя назад, в сторону полетело оторванное щупальце. Кровосос оглушительно взревел и рухнул на землю.

— Вот так! — Остервенело выкрикнул Стрелок, опасно свешиваясь со стены. - Получил, урод? Еще хочешь? Давай, ползи, добавлю!

Не переставая завывать, кровосос вдруг ударил плечом в стену. Кирпичная кладка под ногами Стрелка заметно вздрогнула. Он испуганно отпрянул назад и сел, уперевшись руками в кирпичи. Кровосос снова ударил по стене. Сталкер торопливо вытащил еще один контейнер, прикинул, как лучше запустить его в окончательно озверевшего мутанта, но в последний момент передумал. Завалить старую стену монстр вряд ли сумеет. Зато пока он не лезет вверх, можно попробовать найти и вытащить из контейнера «нашлепку» - мягкий и липкий артефакт, способный сильно разогреваться при контакте с водой. Если бросить такую штуку на слюнявую морду мутанта...

Сильный удар снизу возвестил о том, что кровосос не сдается. Стрелок усмехнулся, сел, свесив ноги вниз, вытащил из рюкзака толстые перчатки с противорадиационными накладками, бросил в рот пару капсул антирада и открыл первый контейнер.

Предостерегающе пискнул браслет на запястье. Как и большинство других артефактов, «гантелька» была радиоактивна. Если придется ею пожертвовать, то лучше бросать прямо в контейнере — никакими особыми разрушительными качествами крохотный артефакт не обладал, и ценился лишь за изящный внешний вид и красивый металлический блеск. Всего неделю в камере под давлением и радиоактивная фитюлька превратится в изысканное украшение.

Стена содрогнулась от очередного удара.

В следующем контейнере обнаружился «глаз урагана». Его Стрелок сразу же отложил в сторону — он не собирался бросать такой ценный предмет в голову какого-то мутанта. И даже не из-за денег, которые можно получить за него от барыг. Чтобы вытащить этот артефакт из старой «плешки», Стрелку пришлось несколько часов ползать по краю радиоактивной помойки, в которую превратилась огромная свалка старой техники.

Кровосос внизу не сдавался, продолжая бодаться со стеной.

COM-X.LIFE

Писк браслета. «Бумеранг». Холодное дитя обжигающей «жарки». Изогнутая темно-красная пластина затвердевшей смолы. Или не смолы, но чего-то очень на нее похожего. Тоже толку мало. Хотя и ценится за что-то учеными. Можно выложить на камушек и метнуть пустой контейнер.

Новый удар снизу возвестил, что сил у кровососа намного больше, чем у его добычи.

— Головой постучи, – деловито посоветовал Стрелок, удобнее устраиваясь на кирпичах.

А вот и «нашлепка». Мягкая, как тесто, полупрозрачная, как канцелярский клей, липкая и тягучая, с пузырями, случайно попавшего в аморфную массу, воздуха. Попробуй, возьми такую голыми руками и тут же получишь термические ожоги — как ни вытирай ладони, немного влаги на коже есть всегда. Вспомнив лоснящуюся морду кровососа, Стрелок злорадно усмехнулся и отложил мешок в сторону.

— Эй, упырь, хочешь вкусного?

Рукой в перчатке он помахал липким сгустком над головой мутанта.

Кровосос задрал голову, перестал рычать, взмахнул лапами и начал быстро «исчезать». Этого Стрелок не ожидал.

— Эй-эй-эй, стоять, так нечестно! - нервно сказал он, сгребая левой рукой мелкое каменное крошево.

Мусора получилось набрать совсем немного. Безрезультатно сбросив его вниз, Стрелок услышал скрежет когтей по камню с другой стороны стены. Быстро переместившись и судорожно набирая еще немного бетонной крошки, он бросил ее вниз широким жестом сеятеля, но сколько ни напрягал зрение, так ничего и не увидел. Новый шорох где-то справа заставил его изрядно понервничать. Кровосос, видимо, разобрался в новых правилах игры и предложил человеку новую тактику: он не лез наверх, а ходил кругами вокруг обломка стены.

Прибор ночного видения! Как же он о нем забыл! Неудобный в бою, маленький монокуляр с инфракрасным фильтром лежал в кармане рюкзака. Разгоряченный штурмом кровосос, наверняка, будет виден на фоне более холодной земли. Осторожно положив «нашлепку» поверх контейнера, Стрелок быстро извлек прибор, включил его, склонился над краем стены и тут же в ужасе отпрянул.

Кровосос был уже здесь, прямо под ним. Из-за небольшого увеличения, что давал монокуляр, Стрелку показалось, что своими щупальцами зеленоватый контур монстра уже тычет прямо в объектив. Трясущимися руками Стрелок схватил «нашлепку», повернулся и обнаружил, что чудовищная морда, быстро теряя невидимость, уже поднялась над краем стены.

Судорожно всхлипнув, Стрелок неловко взмахнул рукой и бросил «нашлепку» прямо в скопление шевелящихся щупалец. И понял, что промахнулся. Артефакт нелепо кувыркнулся в воздухе и чуть было не пролетел мимо головы кровососа. Лишь в последний момент мутант дернул головой и ловко перехватил щупальцами, летящий мимо предмет. Шевелящаяся влажная масса оплела «нашлепку», дернула к вывернутым ноздрям...

До этого момента Стрелок даже не подозревал, что кровососы умеют так визжать. Оглохнув от пронзительного воя мутанта, сталкер откинулся назад и зажал уши руками. Кровосос попытался сбросить обжигающую боль, но лишь сам сорвался вниз. Глухой звук от падения крупного тела возвестил о встрече туши монстра с землей. Но пронзительный визг это событие не остановило.

Перевернувшись на живот, Стрелок не без злорадства следил за корчами мутанта у подножья стены. Визг постепенно стихал: кровосос в какой-то момент сумел разорвать «нашлепку» на несколько кусков и стряхнуть ее на землю. И без того безобразная морда зверя покрылась чудовищными пузырями жутких ожогов.

— Иди, охладись в речушке! — издевательски крикнул Стрелок, показывая кровососу пальцем на канаву со студнем.

Мутант задрал голову, расправил обожженные щупальца и бешено зарычал.

— Давай-давай, ступай себе мимо, — пробормотал Стрелок, стараясь успокоить тяжело бухающее в груди сердце. — Мало товару. Не больше двух артов в одни лапы.

Кровосос отполз на несколько шагов от стены и затих.

Стрелок глубоко вздохнул. Теперь можно было попробовать восстановить силы. Вода, по счастью, у него была: фляжка по-прежнему висела на поясе. Но главное, у него имелся тот самый артефакт, из-за которого он и оказался в столь плачевном положении.

Осторожно протянув руку, Стрелок легко коснулся «покоя бродяги» кожей перчатки. Ничего не случилось. Тогда, осмелев, он взял в руки почти невесомую чуть приплюснутую твердую каплю. По телу прокатилась едва ощутимая волна легкого расслабления. Это был без всяких сомнений он, «покой бродяги». Кто хоть раз пробовал взять то чудо Зоны в руки, уже никогда не мог забыть производимого им эффекта.

Убедившись, что кровосос по-прежнему неподвижно лежит в отдалении, Стрелок медленно снял перчатки, и крепко охватил теплую, шелковистую на ощупь, поверхность голыми ладонями. По телу прокатилась знакомая расслабляющая волна. Голова стала легкой, нос очистился, захотелось сделать вдох полной грудью. Немедленно зачесались все царапины и ушибы, полученные за последние часы, но неприятное ощущение прошло также быстро, как и началось. Не отпуская артефакт, Стрелок лег на спину и прикрыл глаза.

Ему было хорошо. Плевать, что выбраться из этой ямы шансов у него практически нет. Плевать, что кровосос немного отлежится и снова полезет за своей добычей. Сталкер Стрелок изрядно потоптал Зону, и если Она решила, что на этот раз человек хапнул лишнего — ничего с этим уже не поделать. Во всяком случае, умрет он в самом лучшем расположении духа. Ведь «покой бродяги» - это не только успокаивающий и восстанавливающий артефакт, но еще и психотропный наркотик. Через руки его действие нарастает медленно, но вот если коснуться им головы...

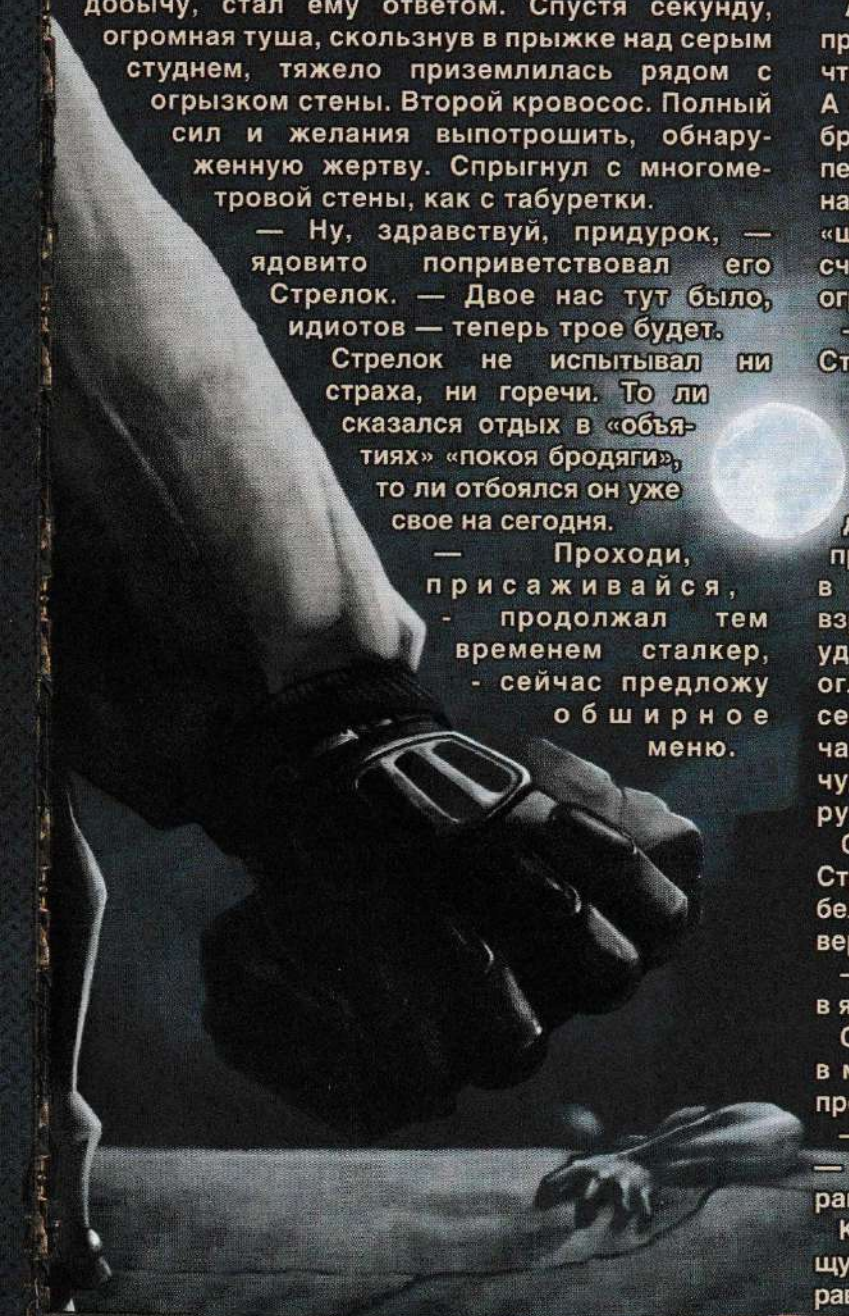
COM-X.LIFE

Сон и явь менялись местами, сплетаясь в единое неразрывное целое. Вечно серое низкое небо Зоны вдруг развернулось, выгнулось вверх синей пропастью. На смену тишине пришли звуки. С протяжным криком тянулись на юг журавли. Где-то неподалеку лаяла собака. Кто-то гремел цепью колодезного ворота и тихо напевал себе под нос незатейливый мотив. И хотя все было предельно реалистично, Стрелок отчетливо понимал, что это все-таки сон.

За короткое время ему удалось вполне неплохо отдохнуть — за это «покой бродяги» и ценился столь высоко. В голове ощущалась непривычная легкость. Кровосос лежал все в той же позе, и у Стрелка появилась робкая надежда, что тварь все-таки издохла от полученных ожогов. В этом случае, осталось только найти способ подобраться через студень к отвесной стене ямы и попробовать как-то вскарабкаться по ней.

Короткое движение вверху, на самом краю обрывистой стенки ямы, привлекло его внимание. Неужели кто-то случайно наткнулся на эту ловушку? Неужели спасение гораздо ближе, чем казалось?

Торжествующий вой кровососа, заметившего добычу, стал ему ответом. Спустя секунду, огромная туша, скользнув в прыжке над серым студнем, тяжело приземлилась рядом с огрызком стены. Второй кровосос. Полный сил и желания выпотрошить, обнаруженную жертву. Спрыгнул с многометровой стены, как с табуретки.



— Ну, здравствуй, придурок, — ядовито поприветствовал его Стрелок. — Двое нас тут было, идиотов — теперь трое будет.

Стрелок не испытывал ни страха, ни горечи. То ли сказался отдых в «объятиях» «покоя бродяги», то ли отбоялся он уже свое на сегодня.

— Проходи, присаживайся, - продолжал тем временем сталкер, - сейчас предложу обширное меню.

Спокойно натянув на руки перчатки, он принялся выкладывать из рюкзака оставшиеся контейнеры. Кровосос испустил короткий рык и двинулся стене. Ответом ему стало грозное рычание первого кровососа.

— Так ты не подох? — комментировал сверху Стрелок, открывая крышки контейнеров и перебирая артефакты. - Очень жаль. А вы, не пробовали друг у дружки одновременно кровь сосать? Вам бы надолго хватило...

Но кровососы не собирались драться. Один из них вцепился когтями в стену с одной стороны, второй полез вверх по изломанной кирпичной кладке, с другой.

— Да у меня сегодня аншлаг, — усмехнулся Стрелок. — Ну что ж, проведем пробное кормление.

Кровососы карабкались вверх достаточно быстро, но несколько шагов по гребню стены человек мог пройти еще быстрее.

— «Медуза», — объявил Стрелок, занося руку с коричневым бесформенным артефактом над головой кровососа, со следами ожогов на сосательных щупальцах. — Влияние на организм мутантов не изучено.

Артефакт полетел вниз. Кровосос весь сжался и прикрыл щупальца когтистой лапой, демонстрируя, что кое-чему он в предыдущем раунде научился. А человек быстро перешел на другую сторону и бросил во второго кровососа «шипучку». Монстр перехватил артефакт щупальцами и разломил надвое. От контакта с воздухом внутренности «шипучки» немедленно дали обильную пену. В считанные мгновения поверх кровососа выросла огромная шипящая пенная шапка.

— Помойся, зверушка дурная, — сказал мутанту Стрелок и наклонился за следующим артефактом.

«Медуза» умудрилась застрять между первым кровососом и поверхностью стены. Стрелок, тщательно прицелившись, бросил сверху на нее «бант». Он ожидал, что коснувшись друг друга артефакты дадут легкий сноп искр — приходилось такое уже наблюдать раньше — но в результате получился скорее направленный взрыв. Артефакты исчезли в яркой вспышке, ударная волна ушла, по счастью, в сторону, а оглушенный и ошарашенный сталкер несколько секунд тупо смотрел на еще живого, но окончательно деморализованного кровососа. Когти чудовища медленно разжались и он мешком рухнул вниз.

Сзади раздался скрежет когтей по кирпичу. Стрелок повернулся. Второй кровосос, с дурацкой белой шапкой пены на голове, выбрался на верхушку стены и победно зарычал.

— Ну, что тебе еще надо?! — неожиданно впадая в ярость, заорал Стрелок.

Он схватил ближайший контейнер и запустил им в мутанта. Кровосос легко отбил летящий в него предмет и сделал шаг вперед.

— Да знаю, знаю, — сварливо сказал Стрелок. — Сожрать меня хочешь. Только что толку? Все равно тут подохнешь от голода.

Кровосос сделал еще один шаг и потянулся к жертве щупальцами. Он не спешил. Бежать человеку все равно некуда. Тогда Стрелок схватил руками «покой

COM-X.RU

бродяги», прижал его к голове и крепко зажмурился: три-четыре секунды и он не почувствует боли — хоть на куски руби. Практически тут же, на артефакт легло одно из щупалец кровососа.

Несколько секунд царила полная тишина. Не происходило ровным счетом ничего. Стрелок осторожно открыл глаза. Кровосос замер в странной позе, охватив артефакт всеми своими сосательными щупальцами. Глаза его были прикрыты. И в каком-то первобытном прозрении, Стрелок понял, что мутант не только попал под магическое очарование «покоя бродяги», но и «отнял» каким-то образом это право у человека. Словно артефакт не в силах «обслужить» сразу двоих, «выбрал» не человека, а слюнявое чудовище. Обида и ярость помутили вдруг разум сталкера. Он изо всех сил вцепился в артефакт, но не смог вырвать его из цепких щупалец кровососа.

— Отдай! — вне себя от злости заорал Стрелок. - Мое!

Монстр никак не реагировал, и в этом монументальном спокойствии зверя, человеку чудилась презрительная насмешка. И тогда Стрелок что было сил ударил кровососа ногой. Монстр пошатнулся, потерял равновесия и кувырком полетел вниз. Торопливо спустившись на землю, человек обнаружил монстра стоящим все в той же позе. Артефакт призывно сверкал зеленым и, казалось, просил освободить его из щупалец мутанта.

Коротко разбежавшись, Стрелок с разгону пнул кровососа в бок. Тот сделал несколько вялых шагов и снова замер.

— Сейчас-сейчас, — злобно бормотал Стрелок, раз за разом пиная монстра, и направляя его в сторону канавы. — Сейчас ты у меня все отдашь, даже то, чего нет.

Кровосос покорно семенил в нужном направлении, но на беснующегося сталкера так больше и не реагировал. Вот он подошел к самому краю канавы, вот его мощная, перевитая жилами нога, погрузилась в «студень».

С яростным криком Стрелок дал монстру мощного пинка и тут же прыгнул ему на спину, пытаясь выдрать чудесный артефакт из скользких щупалец. Кровосос по инерции сделал несколько шагов вперед, медленно погружаясь в «студень». Стрелок видел, как под действием аномалии начала отслаиваться плоть мутанта. Но щупальца по-прежнему крепко сжимали артефакт. В отчаянии Стрелок поднял голову и осмотрелся. Прямо перед ним была отвесная стена ямы. В каком-то метре справа, из стены торчал длинный корень дерева.

Действуя скорее по наитию, Стрелок вскарабкался кровососу на плечи, резко оттолкнулся ногами и прыгнул. Руки вцепились в твердое «щупальце» дерева, и толком еще не понимая, что он делает, Стрелок принялся карабкаться наверх.

Только поднявшись в полный рост на краю ямы, сталкер наконец осознал, что сумел каким-то чудом выбраться из лап неминуемой смерти. Глубоко вздохнув, он посмотрел вниз. На дне ямы повсюду валялись контейнеры и артефакты. Чуть дальше виднелась туша издыхающего кровососа. Второй мутант неподвижно стоял по колено в «студне», и продолжал сжимать щупальцами драгоценный артефакт.

— Ну и подавись, — горько сказал человек монстру. — Через полгода студень затвердеет и его можно будет хоть лопатой копать. Я вернусь и заберу свою вещь обратно. А пока радуйся, скотина!

Кровосос медленно приоткрыл глаза и в его взгляде Стрелку почудилась насмешка.

Досадливо сплюнув, человек развернулся и побрел в сторону темнеющего леса.

Домой! И как можно скорее! Провались она пропадом эта Зона со всеми ее артефактами. Не стоит ни один «покой бродяги» таких мучений и запредельного риска. Сейчас надо просто дойти до Периметра, забраться в душ, потом плотно поужинать, да намахнуть грамм триста в тепле уютного бара. И подумать хорошенько: может пора уже все бросить? Устроиться в любом маленьком городке бухгалтером, завести семью, огород, курей...

Взгляд зацепился за сиреневый проблеск в проеме окна ближайшего полуразрушенного дома. Рука машинально нащупала крохотный бинокль в нарукавном кармане. Чудом уцелевшая оптика дала предельно четкую, и не оставляющую сомнений, картинку. На ржавом железном подоконнике, со следами недавно сгоревшей «жарки», переливался всеми оттенками от лилового до фиолетового, идеальной формы блестящий шар. «Сфера жизни»! Редчайший, невероятно дорогой артефакт, который и видеть то доводилось далеко не каждому. И ведь как лежит — можно забрать почти без усилий!

Нет, только не это. Если Зона подбрасывает сталкеру что-то на пути домой, значит...

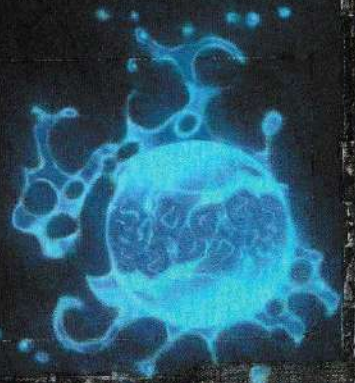
— Я ж не дурак, — тихо сказал Стрелок. — Все понимаю. Урок пройден и усвоен полностью. Практическое задание — выполнено. А теперь я иду домой. Хоть все артефакты Зоны передо мной положи.

Артефакт печально сверкнул сиреневым. Стрелок тяжело вздохнул, воровато оглянулся по сторонам, и быстро зашагал в сторону полуразрушенного здания.

Ради глупых суеверий такими артефактами не бросаются.

Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации Министерства юстиции Украины КВ №17249-6019Р от 19.12.2010 г.
Учредитель: ТРАНСАВИЖН ЛИМИТЕД, ООО «Свит Лялек»
Издатель: ООО «Свит Лялек»
Адрес издателя и редакции: 01034, г. Киев, ул. Ярославов Вал, 33-Б
тел\факс: (044) 496-18-04
editor@gsc-game.com
Адрес для писем: Киев 03126
бул. Лепсе, 34а, а\я 102
Обложка: Алексей Бондаренко
Тираж: 50 000 экз.
www.stalker-press.com

Распространение:
ООО "Издательский Дом УМХ", г. Киев,
тел.: (044) 207-97-00, сайт: market.umh.ua
Рекомендуемая цена: 15.95 грн.
Отпечатано в типографии:
Univest Print
Печать типографии «Юнивест Принт»
01054, Киев, ул. Дмитриевская, 44-Б
тел.: (044) 494-09-03
www.univest-print.com
Все права защищены.
© 2011 TRANSAVISION LIMITED



COMAX.LIFE

ВЫПУСК 1

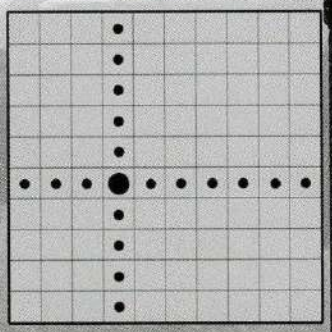
Настольная игра: ВОЙНА ГРУППИРОВОК

Правила игры:

Игровое поле состоит из 100 клеток (10х10), часть из которых непроходима (непроходимые клетки отмечены красным цветом). Отряд каждого игрока состоит из 5 фигур. Расстановка фигур (бойцов) обуславливается карточкой с заданием. Игроки ходят по очереди, за один ход можно передвинуть только одну фигуру.

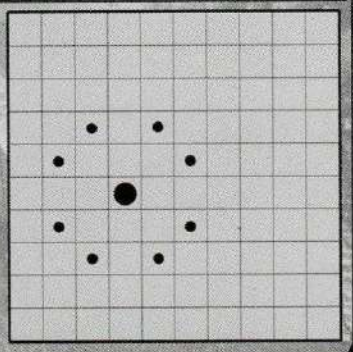
ШТУРМОВИК

«Ходит» по горизонтали и вертикали на любое расстояние, однако не может перепрыгивать через непроходимые зоны на игровом поле, а также через другие фигуры.



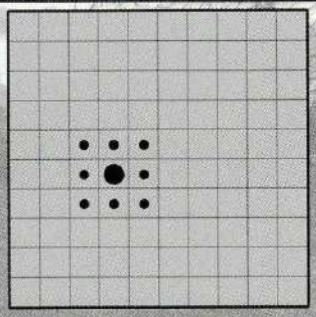
ГРАНАТОМЕТЧИК

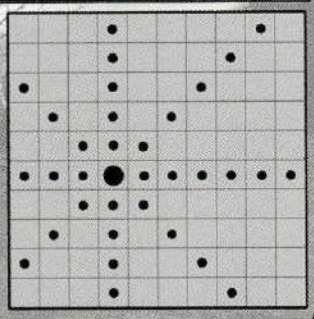
Может «перепрыгивать» через непроходимые зоны и другие фигуры, что, несмотря на его меньший, по сравнению со Штурмовиком, радиус действия, делает его не менее опасным. Гранатометчик ходит буквой Г, что дает ему целых 8 возможных точек для удара.



СОЛДАТ/СНАЙПЕР

Может передвигаться в любом направлении на одну клетку, если она не занята. Точно таким же образом Солдат и атакует. Дойдя до последнего поля на стороне противника, Солдат становится **Снайпером**, который может ходить (атаковать) по вертикали, горизонтали и диагонали, на любое количество клеток от позиции, на которой находится. Снайпер не может перепрыгивать через непроходимые поля на локации, а также через другие фигуры.





Любая фигура, совершающая атаку, занимает ту клетку, на которой находилась убитая фигура.

Целью игры, в зависимости от задания, является либо уничтожение командира отряда (его невозможность закрыться от атаки другой фигурой, уйти с линии атаки), плен (невозможность командира сдвинуться с места), захват командиром отряда определенной точки, либо захват командиром отряда артефакта и его транспортировка до указанной точки. Плен командира (когда тот не может сделать ход) считается поражением, если на поле больше не осталось бойцов его отряда, способных сделать ход вместо него.

КОМАНДИР

Может ходить на любое соседнее от себя поле, если оно свободно **и не находится под ударом фигуры противника.** Командир отряда обязательно должен быть в безопасности, если после передвижения вражеской фигуры Командир оказывается на линии атаки противника, необходимо либо прикрыть командира другой фигурой, либо увести его с атакуемого поля.

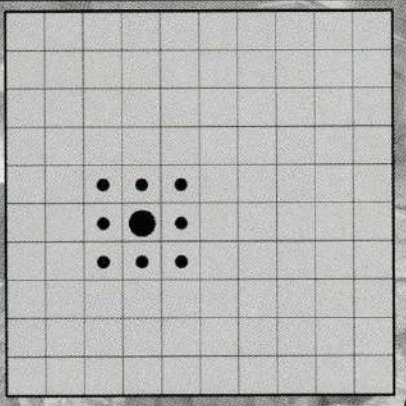
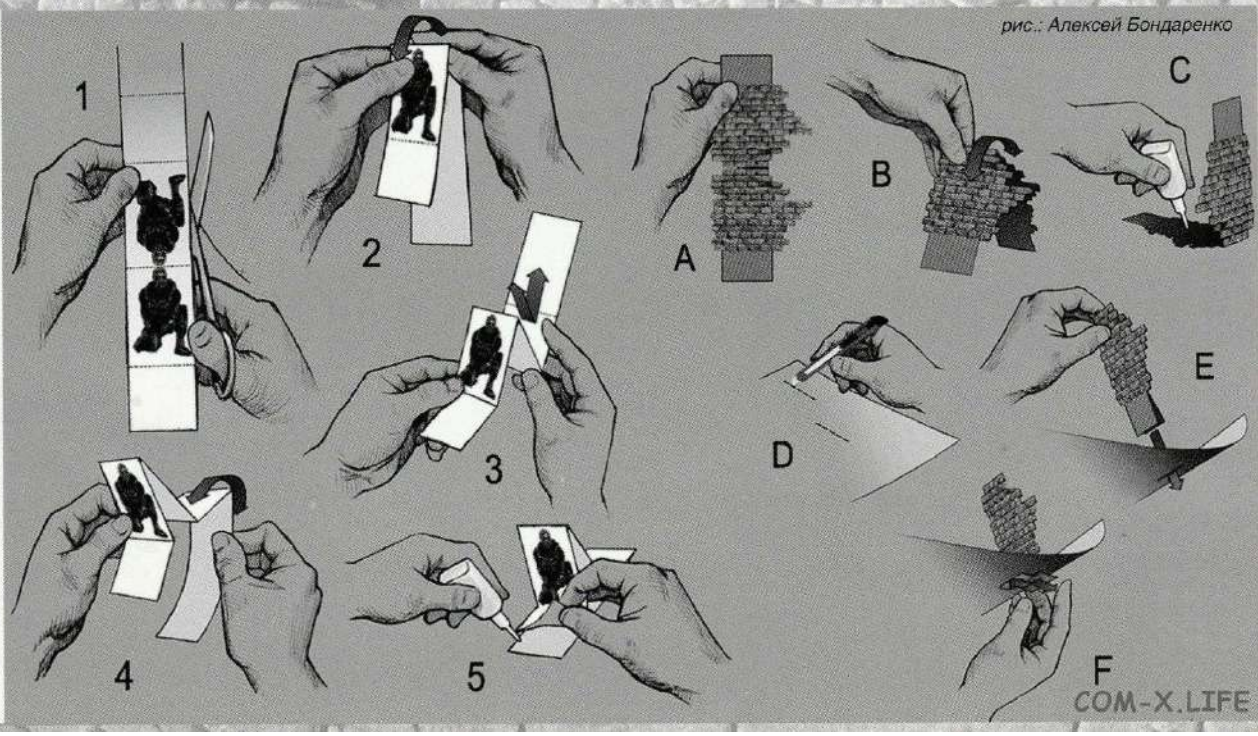


рис.: Алексей Бондаренко

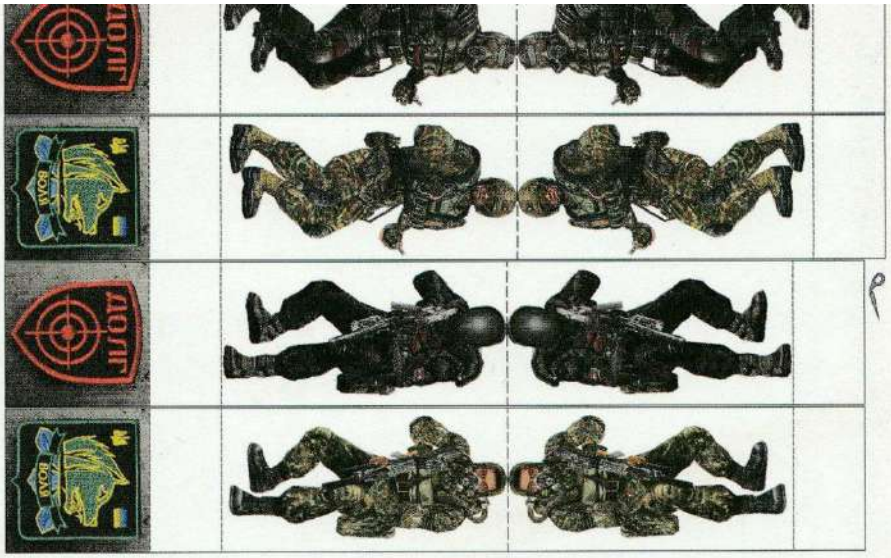


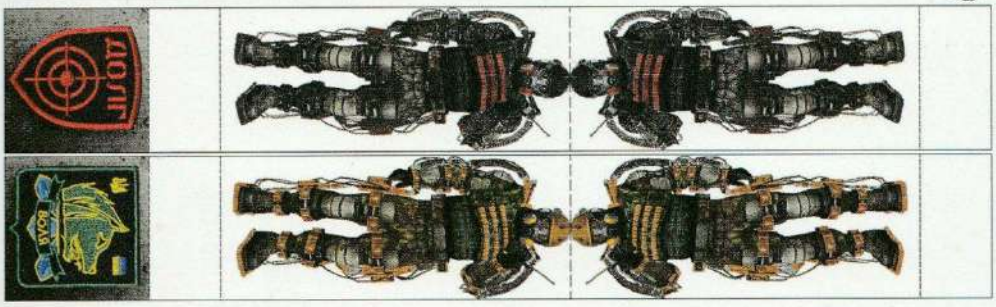
1. Аккуратно вырежьте игровые фишки по сплошному контуру.
2, 3, 4. Используя пунктирные линии, как линии сгиба, согните фишки, как показано на рисунке.
5. Скрепите получившуюся игровую фишку клеем.

A. Аккуратно вырежьте элементы декораций.
B. Согните таким образом, чтобы две образовавшиеся стороны четко совпали.
C. Две стороны можно также скрепить клеем. Проследите, чтобы серые усики внизу не склеились.
D. Подготовьте игровое поле. Для этого сделайте прорези по нарисованным на карте пунктирным линиям.
E. Вставьте элемент декорации в прорези на клетках, указанных на усиках внизу элемента.
F. Отогните усики, таким образом, закрепив элемент на игровой карте.

COM-X.LIFE

2H
2H
1H
1H
9G
9G
8G
8G
8F
9F
1E
2E
5F
5F
1I
1I
9B
8B
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10





СИТУАЦИЯ 5: ВЫБРОС

ПОЗИЦИИ БОЙЦОВ	командир	штурмовик	гранатометчик	солдат
Долг	G5	H9	F1	J4, I7
Свобода	E8	D3	B10	A2, B6

После выброса солдат вашего и вражеского отрядов разбросало по локации.

ЗАДАЧА: Захватить локацию "ДЕРЕВНЯ КРОВОСОСОВ", уничтожив командира отряда противника, либо захватив его в плен.

СИТУАЦИЯ 4: ПЛЕН

ПОЗИЦИИ БОЙЦОВ	командир	штурмовик	гранатометчик	солдат
Долг	J6	J7	J5	I5, I7
Свобода	E10	G4	I3	E3, F4

ЗАДАЧА: Отбить командира своего отряда у противника. Плененный же вами вражеский командир нужен вам живым, поэтому нельзя допускать невозможность пленника уходить с линии атаки, но в то же время он должен быть у вас под присмотром. Побеждает первый, кто отобьет своего командира из плена и доведет его до исходной точки. Гибель командира противника (невозможность уйти с линии атаки) также расценивается, как провал задания.

СИТУАЦИЯ 2: БИТВА ЗА АРТЕФАКТ

ПОЗИЦИИ БОЙЦОВ	командир	штурмовик	гранатометчик	солдат
Долг	J6	J7	J5	I5, I7
Свобода	A5	A4	A6	B4, B6

Варианты позиций артефакта – F1, F6, F10.

ЗАДАЧА: Провести командира к артефакту и дальнейшее безопасное конвоирование командира с артефактом на исходную позицию. При попадании командира на линию атаки противника, командир обязан сбросить артефакт на текущую клетку, а сам отступить в любую сторону. Невозможность командиром отступить, также расценивается, как поражение.

СИТУАЦИЯ 3: КОНВОЙ

ПОЗИЦИИ БОЙЦОВ	командир	штурмовик	гранатометчик	солдат
Долг	J6	J7	J5	I5, I7
Свобода	A5	A4	F6	B4, B6

ЗАДАЧА: Безопасно провести командира отряда в заданную точку. Для Долга точка **A10**, для Свободы точка **J1**. Побеждает отряд, который первым доведет командира до заданной точки, либо уничтожит/пленит командира отряда противника.

Артефакт. Аккуратно вырежьте артефакт по контуру, согните и склейте. Потом сделайте надрез по пунктирной линии. В игровой ситуации «Битва за артефакт» используйте эту фишку, разместив ее на изначально указанной в правилах точке. При захвате артефакта Командиром отряда, фишка артефакта для удобства одевается прорезью на игровую фишку командира.

СИТУАЦИЯ 1: СХВАТКА

ПОЗИЦИИ БОЙЦОВ	командир	штурмовик	гранатометчик	солдат
Долг	J6	J7	J5	I5, I7
Свобода	A5	A4	A6	B4, B6

ЗАДАЧА: Уничтожение или захват командира отряда противника — невозможность его уйти из-под атаки либо невозможность двигаться. При этом количество уничтоженных вражеских бойцов не имеет значения.

Результаты розыгрыша и другие новости вы сможете узнать на сайте **www.stalker-press.com**

COM-X.LIFE

Расстановка фигур на поле и игровые ситуации для карты "Деревня кровососов"

Игровое поле позволяет разыгрывать множество игровых ситуаций, и некоторые мы вам предложим.

Игровая легенда: Деревня кровососов давно считалась аномальным местом, привлекающим и людей, и монстров, а еще она славилась частым появлением ценных артефактов. Контролировать такой лакомый кусок – это цель любой группировки, поэтому два давнишних врага Долг и Свобода столкнулись в битве за эту территорию.

Игровые карточки содержат различные ситуации, которые вы можете выбирать по желанию, а можно это делать даже в случайном порядке, просто наугад вытягивая карту. В карточках указаны позиции бойцов на начало игры.

Игроки могут по желанию меняться месторасположениями своих отрядов.

Результаты розыгрыша и другие новости вы сможете узнать на сайте **www.stalker-press.com**

COMIX LIFE

В следующем выпуске:

- новые истории
- игры
- комиксы и герои

а также первый выпуск коллекционных игральных карт S.T.A.L.K.E.R.

ВСЕ НОВОСТИ НА WWW.STALKER-PRESS.COM

COM-X.LIFE